Het voedselweb - spel

In de mondi moeten de dieren leven van het voedsel dat ze daar vinden. Sommige dieren eten planten, zoals de coneu en de cabrito. Ook dieren die zaden eten noemen we planteneters.

Een voorbeeld daarvan is het kleine duifje, de totolica. Andere dieren leven van dierlijk voedsel.

Een shoco eet hagedissen en muizen, een warawara eet vooral dode dieren, en sommige vleermuizen eten insekten.

Al deze dieren noemen we vleeseters. En sommige dieren eten zowel plantaardig voedsel, als dierlijk voedsel. De kododo of blausana bijvoorbeeld eet graag jonge plantjes, maar ook insekten. De kododo noemen we een alleseter.

Als een shoco nu een muis eet, en de muis heeft graszaadjes gegeten, dan noemen we dat een voedselketen.

Als er veel zaadjes zijn, is er veel eten voor de muizen, en komen er meer muizen. Als er meer muizen komen, is er meer eten voor de shoco. Zo zijn de planten en dieren door zo'n voedselketen met elkaar verbonden. Ze zijn van elkaar afhankelijk.

Eigenlijk is het nog inge wikkelder, want niet alleen shoco's eten muizen. De ratelslang, de cascabel eet ze ook. En shoco's eten ook hagedissen.

Zo zijn alle planten en dieren op een bepaalde plek met elkaar verbonden. We noemen dat een voedselweb.

Hiermee gaan we nu een spel spelen.❑

Dit spel kan je in de klas spelen, of thuis. Je moet daarbij wel de plaatjes kopieren, overteken of uitknippen.

Iedere speler krijgt een serie van de plaatjes die hierbij staan.

Als je met groepjes speelt, krijgt elk groepje een serie plaatjes.

Door welk dier een beest of plant gegeten wordt, staat onder dit stukje.

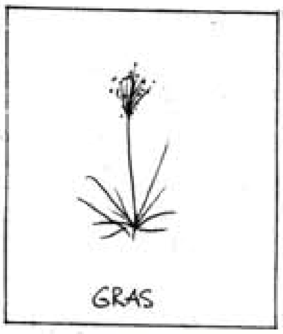
Nu heb je een groot vel papier nodig om de kaartjes op te leggen. (zorg dat ze niet wegwaaien).

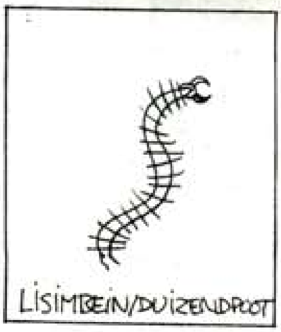
Tussen de plaatjes trek je nu een pijl zoals in de voorbeelden hierboven: een muis wordt door een shoco gegeten dus teken je een pijl van muis naar shoco.

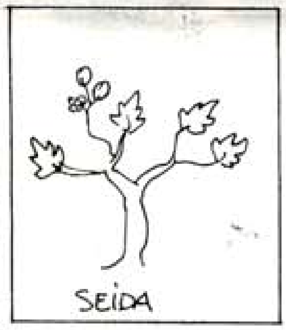
Daarmee ga je door totdat alle plaatjes met minstens 1 pijl verbonden zijn aan een ander plaatje.

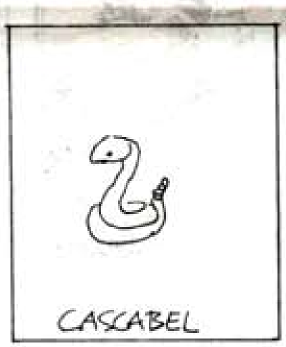
Degene die alle plaatjes verbonden heeft er daarbij geen fouten heeft gemaakt, heeft gewonnen!

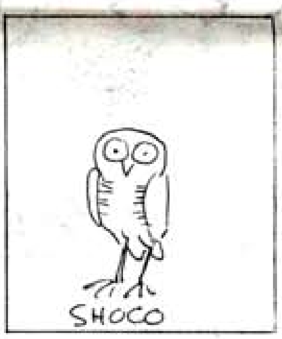
Het gaat er niet om wie het eerste klaar is! Er kunnen meerdere goede oplossingen en meerdere winnaars zijn.

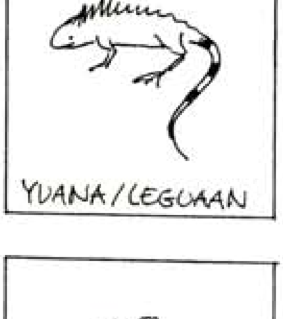


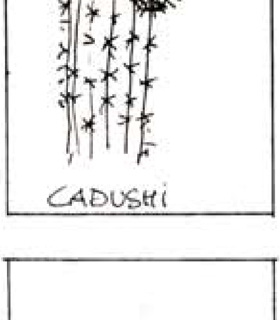


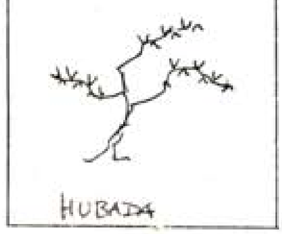












Hieronder staat vermeld door wie de planten en dieren gegeten worden. Je kunt het achterop de plaatjes schrijven, maar nodig is dat niet.

Gras: wordt gegeten door tirakochi, zaadjes ook door muis en rat.

Raton: wordt gegeten door shoco en cascabel

Djaka: wordt gegeten door shoco en cascabel

Prikitchi: jonge vogels en eieren gegeten door rat en lisimbein

Lisimbein: wordt gegeten door santanero en shoco

Seida: vruchtjes worden gegeten door prikichi en kododo

Cascabel: jonge cascabels worden soms gegeten door shoco, cascabel en warawara.

Santanero: jonge santanero's worden gegeten door shoco en djaka

Cadushi: vruchten worden gegeten door prikichi, raton di anochi en yuana

Tirakochi: wordt gegeten door shoco, kododo en santanero

Raton di Anochi: wordt gegeten door shoco en rat

Hubada: bloemen worden gegeten door yuana en kododo

Kododo: wordt gegeten door shoco, cascabel en warawara

Wararwara: wordt niet gegeten door andere beesten

Als je alle plaatsen verbonden hebt met pijlen, kan je de andere mogelijke pijlen erbij proberen te tekenen. Dan zul je zien dat het een echte web wordt!

Dirk Jan Boerwinkel